

FIGURA 1

ESQUI

La copia reducida de la transparencia correspondiente al juego del ESQUI es la representada en la figura 1 Representa varios recorridos sinuosos que deberán seguir los jugadores. Los «elementos luminosos» únicamente serán visibles en la línea de pista (trazos discontinuos) y en las zonas de penalización (montañas, árboles y barreras) El resto de la transparencia es opaca y no permite visualizar los participantes en la competición. El juego consiste en hacer un recorrido lo más perfecto y rápido posible a través de la pista elegida. El esquiador será el «elemento luminoso» y deberá ser controlado oportunamente desde el «módulo de mando» correspondiente.

Preparación

1 Púlsese la tecla n.° 1 de la «unidad central».

2. Colóquese sobre la pantalla del televisor la transparencia correspondiente a las pistas de esquí

3. Sitúese uno de los jugadores tras la imagen del esquiador que aparece al inicio de las pistas, en la parte izqu erda de la transparencia.

4. El otro jugador es preferible hacerlo desaparecer de la pantalla para evitar confusiones.

5. Decídase por cuál de los tres senderos o pistas deberá realizarse el recorrido.

Iniciación del juego

La pista n.° 1 (figura 2) es la más sencilla. Está concebida para familiarizar al nuevo esquiador en los aspectos fundamentales que se requieren para darle confianza y pericia, ello le permitirá enfrentarse rápidamente a los otros largos y tortuosos senderos.

La pista n.° 2 (figura 3) es la intermedia; más larga que la anterior y con mayor número de sacudidas y obstáculos un verdadero «desafío» para los esquiadores de fin de semana.

La pista olímpica o n.° 3 es la que ilustra la figura 4. Se trata de un sendero mucho más largo y difícil, que exige la máxima habilidad del competidor en lo que a velocidad y exactitud se refiere.
Las pistas son de forma sinuosa y deben seguirse como se ha dicho anteriormente haciendo uso de los controles de HORIZONTAL Y VERTICAL.
Cuando ha sido determinada la pista a seguir uno de los jugadores debe dar la señal de partida (1 2, 3 adelante) El esquiador entonces empieza su descenso por el sendero. Después de que cada esquiador haya efectuado tres descensos, se produce el cómputo de puntos totales.

Sistema de anotación de puntos

En la figura 5 podemos apreciar los lugares de penalización. Cada vez que se sale de la pista el esquiador (luz no visible) se recibe una penalización de cinco puntos. Las otras penalizaciones son.

Si se alumbra una barrera (círculo)	10 puntos
Si se alumbra un árbol (triángulo)	15 puntos
Si se alumbra la montaña del Este	25 puntos
Si se alumbra la montaña del Oeste	25 puntos
Si se alumbra la montaña Central	30 puntos

El jugador con el menor número de puntos es el ganador

Sistema para tomar el tiempo

Puede efectuarse la competición cronometrando tiempos y teniendo en cuenta las correspondientes penalizaciones. Para ello debe controlarse el tiempo con la manecilla segundera de un reloj. Cada vez que la luz sale de la pista, deberá añadirse un segundo a su tiempo. Las otras penalizaciones son:

Si se alumbra una barrera (círculo)	2 segundos
Si se alumbra un árbol (triángulo)	3 segundos
Si se alumbra cualquier montaña	descalificado

Los tiempos de penalización deben ser sumados a los utilizados en el descanso. El participante que consigue el mejor tiempo (menos segundos) es el ganador

Sistema de distancia y tiempo

Hágase la carrera teniendo en cuenta la manecilla segundera de un reloj. El jugador sigue esquiando hasta que se sale del sendero. Se toma nota del punto en que se salió de la pista y se controla además el tiempo invertido hasta allí.
El segundo jugador tratará de superar el tiempo del primero, y sigue su recorrido mientras no se salga de la pista. Con ello trata de conseguir una nueva plusmarca.
El siguiente jugador tratará de vencer a los anteriores en tiempo y distancia. Cada participante tiene la opción a tres pruebas para mejorar sus recorridos y tiempos.

Resultará ganador el esquiador que haya recorrido la mayor distancia en el mínimo tiempo.

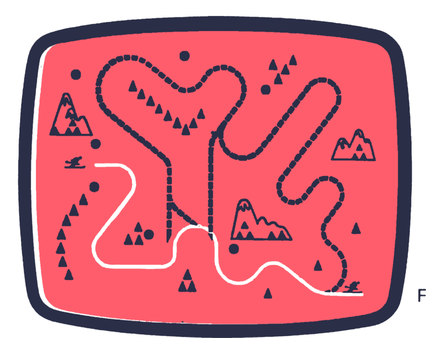


FIGURA 2



FIGURA 3



FIGURA 4

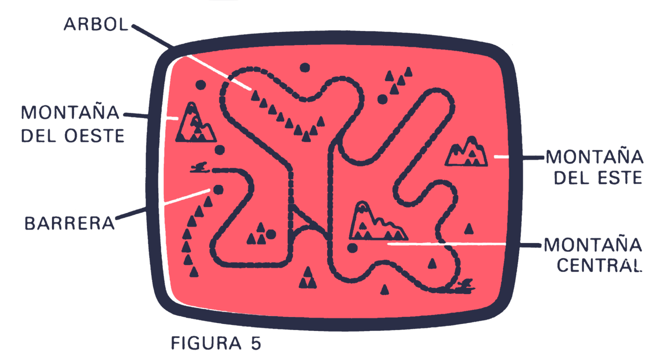


FIGURA 5